

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan dengan Dosen sebagai peranan utama (Hamdayama, 2016: 8). Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh Dosen dan mahasiswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi efektif untuk mencapai tujuan tertentu (Fakhrurrazi, 2018).

Untuk dapat mendukung berjalannya kegiatan pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran, maka dibutuhkan sumber belajar yang mampu membantu Dosen dalam menjelaskan materi pembelajaran serta membantu mahasiswa memahami materi yang dipelajari. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah bahan ajar. Terdapat beberapa jenis bahan ajar diantaranya ialah modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), *handout*, buku teks (buku paket) dan lain sebagainya (Prastowo, 2015: 24). Pemilihan bahan ajar yang tepat dengan berisikan suatu materi kemudian disusun secara sistematis dan menarik untuk digunakan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, dapat mendukung kelancaran proses belajar dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran serta membantu mahasiswa untuk bisa belajar secara mandiri. Oleh karena itu, bahan ajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah modul.

Modul memiliki keunggulan lebih praktis dan murah sehingga siswa diharapkan mampu memenuhi kompetensi belajar karena sudah dirancang sedemikian rupa agar dapat belajar kapan pun dan dimana pun berada (Hafsah et al., 2016). Dengan demikian, modul dapat menjadi solusi yang memudahkan

mahasiswa mempelajari materi secara mandiri. Jika modul disusun dan dibuat dengan tepat, maka modul tersebut dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan mandiri bagi mahasiswa.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dituntut dapat memanfaatkan hasil dari teknologi untuk proses kegiatan pembelajaran yaitu menguasai program aplikasi perangkat lunak yang ada pada komputer (Lestari, 2018). Program aplikasi perangkat lunak merupakan hasil dari teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam dunia pendidikan sebagai pembelajaran. Pada perkembangan teknologi saat ini di industri *fashion*, dalam proses pembuatan desain busana sudah banyak dikerjakan dengan teknologi komputer daripada secara manual. Fitrihana, Noor (2016) menyatakan bahwa pentingnya mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan bersaing tinggi di bidang Tata Busana tidak hanya dituntut guna mampu mengoperasikan komputer dalam produksi dokumen dengan *software* pengolah kata, pengolah angka, presentasi tetapi juga pengoperasian komputer guna menghasilkan produksi *fashion* dengan teknologi komputerisasi karena ditunjukkan bahwa salah satu aplikasi perangkat lunak yang sesuai dengan spektrum Kurikulum Tata Busana dalam mendesain busana yaitu aplikasi *Adobe Illustrator*.

Program studi Pendidikan Tata Busana (S1) di Universitas Negeri Jakarta memiliki beberapa mata kuliah yang menunjang ilmu kejuruan busana salah satu diantaranya yaitu mata kuliah “Komputer Desain” dengan bobot 2 SKS. Mata kuliah Komputer Desain merupakan mata kuliah praktik yang mencakup tentang desain busana berbasis digital meliputi teori dan praktik. Adapula tujuan dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa mampu membuat berbagai model busana, kartu nama, label dan mendesain koleksi busana dengan tema tertentu. Mata Kuliah ini bertujuan supaya mahasiswa mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan Komputer Desain yang meliputi konsep serta teori. Salah satu materi pokok bahasan yang diajarkan dalam mata kuliah komputer desain yaitu *technical drawing*. *Technical drawing* merupakan inti dari mata kuliah komputer desain. Pada materi ini mahasiswa diharuskan dapat membuat *technical drawing* jenis busana seperti *t-shirt*, blus, celana, rok dan gaun.

Pada mata kuliah Komputer Desain terdapat berbagai macam praktik yang harus dibuat dalam *technical drawing* yaitu diantaranya membuat *technical drawing* dari rok dan celana. Tujuan mempelajari *technical drawing* dari rok dan celana yaitu karena berdasarkan dari artikel penelitian (Halim & Rachmawati, 2017) menyebutkan bahwa di industri *fashion* saat ini trend dari rok dan celana ini sedang berkembang memiliki daya beli yang sangat besar, yang dimana *technical drawing* dari rok dan celana ini salah satu *basic* yang harus dikuasai pada saat akan bekerja di industri *fashion* sehingga mahasiswa yang akan menjadi calon desainer nantinya harus mempersiapkan untuk mempunyai keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi *Adobe Illustrator* membuat desain *technical drawing* dari rok dan celana. Tujuan lain mempelajari *technical drawing* materi rok dan celana yaitu agar mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dalam membuat *technical drawing* dari materi rok dan celana, mulai dari materi pengenalan dasar-dasar *tools software* aplikasi *Adobe Illustrator*, materi dasar rok dan celana hingga materi memasukkan tekstil pada rok dan celana.

Berdasarkan hasil wawancara dari Dosen pengampu mata kuliah Komputer Desain menyatakan bahwa pada proses pembelajaran mata kuliah Komputer Desain mengenai materi *technical drawing* rok dan celana itu belum menerapkan penggunaan aplikasi *Adobe Illustrator* karena *software* yang diajarkan baru menggunakan aplikasi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* saja sehingga modul yang menerapkan aplikasi *Adobe Illustrator* pada materi *technical drawing* rok dan celana ini masih belum tersedia di lingkungan Prodi Pendidikan Tata Busana UNJ. Namun, sebaiknya dalam mengantisipasi mahasiswa saat akan bekerja di industri *fashion* nantinya, diperlukan adanya pembaharuan dari pengayaan bahan ajar berupa Modul yang membahas aplikasi *Adobe Illustrator* karena era teknologi digital saat ini aplikasi *Adobe Illustrator* itu salah satu yang harus dikuasai yang akan meningkatkan kreativitas dan *skill* serta akan menjadi acuan mahasiswa saat bekerja nantinya di industri *fashion* dengan teknologi yang lebih berkembang. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan pengayaan bahan ajar berupa Modul mengenai penggunaan aplikasi *Adobe Illustrator* sebagai solusi dalam memudahkan mahasiswa untuk mempersiapkan keterampilan pada era teknologi digital di industri *fashion* saat ini.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan peneliti pada saat PKL di “*House of Ferry Soenarto*” yang berlokasi di Bandung bahwa saat pembuatan ilustrasi desain busana itu sudah beralih dengan menggunakan *Adobe Illustrator* yang sebelumnya menggunakan *CorelDraw* alasannya yaitu karena aplikasi *Adobe Illustrator* sudah mengikuti perkembangan *digital* dan aplikasi *Adobe Illustrator* lebih lengkap untuk digunakan. Selain itu, ruang lingkup pekerjaan saat ini membutuhkan ilmu yang mengikuti kebutuhan dan pembekalan dalam dunia pekerjaan, salah satunya adalah mampu mengoperasikan *Adobe Illustrator*. Oleh sebab itu, diperlukan adanya pengayaan bahan ajar berupa modul yang dapat dijadikan sebagai referensi agar nantinya calon lulusan mahasiswa dapat mempunyai keterampilan untuk mengoperasikan *Adobe Illustrator* yang dibutuhkan pada dunia kerja di industri *fashion*.

Dengan adanya pengayaan bahan ajar berupa modul ini, tentunya bertujuan untuk membantu peserta didik dapat belajar dengan lebih baik secara mandiri. Modul disusun secara sistematis yang isi materinya disajikan pada prosedur lebih detail dengan adanya gambar/ilustrasi yang jelas, menarik, dan praktis sehingga dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan dalam mempelajari dan memahami materi agar meningkatkan hasil belajar mahasiswa, serta dapat menambah wawasan mahasiswa.

Menurut (Daryanto, 2013) untuk membuat modul yang baik dan benar harus memperhatikan karakteristik modul dan elemen mutu modul. Berdasarkan karakteristik modul yaitu meliputi *Self Instruction*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptive*, dan *User Friendly* serta berdasarkan elemen mutu modul yaitu meliputi format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi. Maka dari itu, dalam pembuatan modul pada penelitian ini akan dibuat dengan memperhatikan dan memenuhi karakteristik modul serta elemen mutu modul.

Berdasarkan uraian di atas, membuat peneliti tertarik untuk membuat pengayaan bahan ajar berupa modul dari mata kuliah Komputer Desain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* materi rok dan celana yang akan dinilai berdasarkan karakteristik modul dan elemen mutu modul dengan mengambil judul “Penilaian Modul Aplikasi *Adobe Illustrator* Komputer Desain Materi Rok dan

Celana”. Dengan dibuatnya pengayaan bahan ajar berupa modul Komputer Desain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* materi rok dan celana dapat membantu mahasiswa belajar secara mandiri yang akan memudahkan untuk mempersiapkan keterampilan pembekalan dalam dunia pekerjaan pada era teknologi digital di industri *fashion* saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka identifikasi permasalahan yaitu:

1. Program studi Pendidikan Tata Busana (S1) di Universitas Negeri Jakarta belum menerapkan penggunaan aplikasi *Adobe Illustrator* sehingga belum memiliki bahan ajar berupa modul komputer desain yang menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* materi rok dan celana.
2. Dibutuhkan pembaharuan pengayaan bahan ajar berupa modul komputer desain yang menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* materi rok dan celana sebagai alternatif mahasiswa untuk mempersiapkan keterampilan di industri *fashion*.
3. Penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* Komputer Desain materi rok dan celana berdasarkan karakteristik modul.
4. Penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* Komputer Desain materi rok dan celana berdasarkan elemen mutu modul.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah yaitu:

1. Materi modul aplikasi *Adobe Illustrator* pada Komputer Desain hanya menyajikan materi pengetahuan komputer grafis, pengenalan dasar aplikasi *Adobe Illustrator*, materi dasar rok dan celana, materi membuat *technical drawing* rok dan celana hingga materi memasukan tekstil pada rok dan celana.

2. Penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* Komputer Desain materi rok dan celana berdasarkan karakteristik modul meliputi *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, dan User Friendly* menurut (Daryanto, 2013: 9).
3. Penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* Komputer Desain materi rok dan celana berdasarkan elemen mutu modul meliputi format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi menurut (Daryanto, 2013: 13).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* pada Komputer Desain dengan materi rok dan celana?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil Penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* pada Komputer Desain dengan materi rok dan celana sehingga modul ini dapat digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta sebagai referensi tambahan dalam belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berguna menambah wawasan dan pengetahuan belajar secara mandiri untuk mengetahui aplikasi *Adobe Illustrator* pada Komputer Desain dengan materi rok dan celana pada modul.
2. Penelitian ini berguna sebagai sarana untuk mengembangkan hasil dari modul aplikasi *Adobe Illustrator* pada Komputer Desain dengan materi rok dan celana bagi mahasiswa Tata Busana.

3. Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi untuk menambah pengetahuan dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian ilmiah yang akan dilakukan selanjutnya.

